

Dreamcast™



Dreamcast

Disney
DONALD
"COU@K"
"Att@K?!"

826-0919-05

Ubi Soft



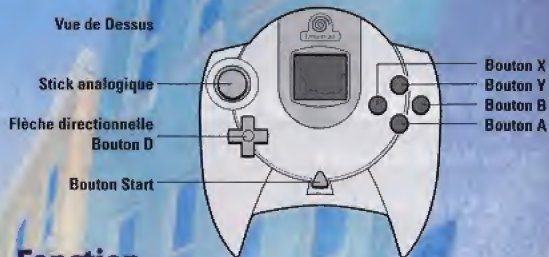


TABLE DES MATIERES

DEMARRAGE	18
CONTRÔLES	20
L'HISTOIRE	21
LES MENUS	24
L'INTERFACE	25
LE LABORATOIRE DE GÉO	26
LES HUMEURS DE DONALD	27
OBJETS À COLLECTER	28
LES PERSONNAGES	29
LES ENNEMIS DE DONALD	32
SUPPORT TECHNIQUE	100



CONTRÔLES



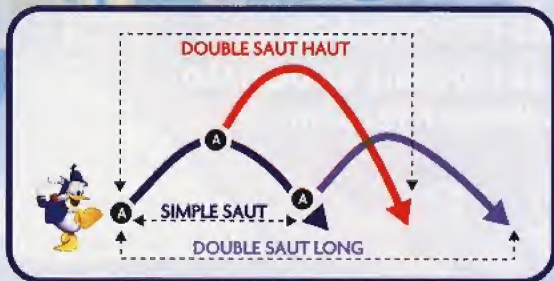
Contrôle

- Flèches directionnelles
- Bouton Start
- Bouton B
- Bouton A
- Bouton A+A

Fonction

- Marcher, courir
- Pause
- Attaque
- Saut
- Double-Saut

**Tout ce que tu as à faire est d'appuyer une deuxième fois sur le bouton A lorsque Donald est dans les airs! Il sautera ainsi plus haut et plus loin.*



L'HISTOIRE

LA CÉLÈBRE JOURNALISTE DAISY A DISPARU

Le Journal de Donaldville – Edition Spéciale

05 juin – La réputée journaliste Daisy a été portée disparue hier, suite à l'interruption imprévue du plus important reportage de sa carrière. À la surprise générale, Daisy avait

réussi à pénétrer dans le temple secret de Merlock, le redoutable magicien. Et hier, en matinée, des millions de téléspectateurs ont regardé son reportage en direct sur les ondes de la chaîne locale. Malheureusement, au moment où Daisy s'apprêtait à nous montrer pour la première fois le terrible Merlock dans son temple, le destin a frappé : Merlock l'a surprise. L'image s'est alors brouillée et personne ne sait ce qu'il est advenu de Daisy. La population est consternée. Nous espérons avoir plus de détails bientôt.



La célèbre journaliste posant pour le magazine "Les Célébrités"

DONALD DUCK À LA RESCOUSSE DE DAISY!

Le Journal de Donaldville – Edition Spéciale



Donald Duck posant pour le magazine "Nos Vedettes".

06 Juin – Le désormais célèbre et fougueux Donald Duck a entrepris un périlleux tour du monde pour secourir Daisy. C'est ce qu'a appris notre journal en questionnant l'inventeur Géo Trouvetou, un ami personnel de Daisy et Donald Duck.

Grâce à une invention de M. Trouvetou, Donald pourra être téléporté à travers le monde, puis jusqu'au temple de Merlock pour sauver Daisy. Voici ce que Géo Trouvetou avait à nous dire : " Mon téléporteur sera capable d'envoyer Donald au temple de Merlock, sans problèmes. Mais d'abord, nous devons le rendre plus puissant. C'est pourquoi Donald parcourt le monde entier. Je ne peux vous en dire plus " Rappelons que Daisy est portée disparue depuis hier (voir notre article du 05 juin). Tout laisse croire qu'elle est maintenant la prisonnière de l'effroyable Merlock. Le monde entier croise les doigts pour que l'infatigable Donald parvienne à la sauver. Plus de détails dans nos prochaines éditions.



L'inventeur Géo Trouvetou dans "Le Dictionnaire des Grands Penseurs"

LE JEU

But Principal

Donald devra atteindre les trois objectifs suivants afin de compléter entièrement le jeu Donald Couak Attak.

Réunir les morceaux du Téléporteur

Tout d'abord, tu devras réunir les quatre morceaux du téléporteur de Géo.

Ces pièces ont été volées et cachées dans chacun des niveaux par le méchant Merlock. Donald doit parcourir tous les niveaux afin de retrouver les différents morceaux et les réunir de nouveau. Ceci permettra à Géo de terminer son invention et de téléporter Donald au sommet du monde, où il devra vaincre les ennemis, installer le réflecteur et sauver Daisy.

Retrouver les jouets des neveux

Donald doit aider ses trois neveux à retrouver leurs jouets. Ils sont malheureux depuis que Merlock s'est emparé de leurs jouets préférés et leur a jeté un mauvais sort. Tu devras briser le sort magique et reprendre possession des jouets. Lorsque tu auras réussi, les neveux seront tellement contents qu'ils te permettront d'entrer dans le niveau Bonus!!! Fais bien attention: tu devras courir vite!

Battre les temps de Gontran

Lorsque tu auras complété le niveau bonus avec succès, tu auras accès au mode Contre-la-montre. Donald doit alors rejouer les quatre mondes afin de battre chacun des records de temps de Gontran. Si tu accomplis cet exploit, tes neveux seront tellement impressionnés qu'ils t'offriront un petit cadeau... de nouveaux costumes!!! Tu pourras aller les essayer dans le laboratoire de Géo.



LES MENUS



Menu Principal

Nouvelle Partie

- Débuter une nouvelle aventure avec Donald.
- 4 espaces Nouvelle Partie sont disponibles – Tu peux les utiliser par la suite pour sauvegarder différentes parties.

Charger une partie

- Te permet de charger une partie antérieure.

Effacer une partie

- Efface une partie précédemment sauvegardée

Options

- Te dirige vers le menu Options, où tu as la possibilité d'effectuer quelques réglages (son, musique, vibration, etc).

Menu Options

Tu peux personnaliser :

- Le Son (Stéréo/Mono)
- Le volume de la musique
- Le volume des effets sonores

L'INTERFACE



Interface Permanente

Pendant la partie, tu verras les éléments suivants à l'écran :

- **Compteur de Vies** : Indique le nombre de vies qu'il te reste (l'expression du visage de Donald t'indique son humeur)
- **Compteur d'Étoiles** : Indique le nombre d'étoiles accumulées
- **Le Temps Écoulé** : Décompte des secondes (apparaît seulement dans le mode Contre-la-montre)
- **Jouets** : Le nombre de jouets trouvés (apparaît seulement lorsque tu trouves un jouet)

Compteur du Livre Magique :

Lorsque Donald frappe le Livre magique, un compteur est activé. Il t'indique combien de temps il te reste pour amasser les jouets (apparaît seulement lorsque tu frappes un livre magique)

Inventaire

Lorsque tu appuies sur le bouton Y au cours d'un niveau, l'écran d'inventaire apparaît en indiquant combien de jouets il reste à collecter dans le niveau. Cet écran disparaît automatiquement.

Pause

Lorsque tu appuies sur le bouton START au cours d'un niveau, les options suivantes apparaissent : **Reprendre** : Retourner à la partie en cours

Charger : charger une partie sauvegardée

Options : aller au Menu Options
Le laboratoire de Géo : aller au Laboratoire de Géo

*Pour quitter la partie : dans le laboratoire de Géo, un menu apparaît et le joueur peut alors choisir de quitter la partie.

LE LABORATOIRE DE GÉO

Le Géo-gamma-turbo téléporteur

Voici l'incroyable invention de Géo!!

Le Téléporteur te permet

- d'accéder aux différents mondes et niveaux.



L'Échangeur de Costumes

Il te permet :

- de changer de costume!

Appuie sur le bouton Start pour accéder à un menu où tu pourras:

- **Reprendre** : Retourner au laboratoire de Géo
- **Sauvegarder**: sauvegarder la partie en cours
- **Charger**: charger une partie précédente
- **Effacer**: effacer une partie précédente
- **Options**: aller au Menu Options



LES HUMEURS DE DONALD

Hyperactif

Lorsque Donald est hyperactif, il devient ultra-rapide et ultra-fort Pendant 10 secondes. En pleine course, Donald pourra vaincre les ennemis sur son passage.

Joyeux

C'est l'état naturel de Donald. Tu dois le garder le plus longtemps possible.
Points de vie restants: 2

Fou de Rage

Lorsque Donald est touché, il devient Fou de Rage; il est invincible Pendant 3 secondes, ce qui lui permet de vaincre les ennemis.

Fâché

Prends garde! Donald est Fâché parce qu'il a été touché une fois : s'il est touché de nouveau, il perdra une vie.
Point de vie restant: 1

OBJETS À COLLECTER



Gadget-Porteurs

Géo a inventé des gadgets pour aider Donald dans son aventure. Frappe dessus pour voir ce qui se cache à l'intérieur...



Étoiles jaunes

Collectionne 100 Étoiles jaunes et tu recevras une vie supplémentaire!



Étoiles bleues

Une Étoile bleue équivaut à 5 Étoiles jaunes.



Étoiles rouges

Une Étoile rouge équivaut à 10 Étoiles jaunes. Une grosse récompense pour celui qui prend de gros risques...



Point de Contrôle (Checker)

C'est un mécanisme qui enregistre automatiquement la position de Donald dans un niveau. Si Donald perd une vie, il réapparaîtra à l'endroit du dernier point de contrôle qu'il a atteint.



Jouet

Dans chaque niveau, tu dois trouver trois Jouets disparus des neveux. La plupart sont sur ton chemin, mais certains se trouvent dans les sections secrètes : sois attentif!



Livre Magique de Merlock

Chaque jouet est sous l'emprise d'un mauvais sort de Merlock. Tu dois frapper le livre et profiter du temps limité qui t'es donné pour aller récupérer le jouet.



Vie additionnelle

Donald obtient une vie additionnelle.



Milk-Shake

C'est un power-up qui rend Donald de meilleure humeur. Il en raffole!!!



Pièce du téléporteur

Tu dois en récolter 4 dans chaque monde pour accéder au tableau des ennemis.

LES PERSONNAGES



DONALD DUCK

Donald est impatient et bagarreur, c'est vrai! Et quel mauvais caractère il a, ouf!! Mais Donald, c'est aussi un ami dévoué et sincère. Il est toujours là lorsque ses amis ont besoin de lui. Il ne reculera devant rien pour leur venir en aide. Daisy est en danger? Donald est déjà en route!...

Ce n'est pas un secret : Donald aime Daisy. Le problème, c'est que son cousin, Gontran, l'aime aussi! Mais Donald ne doit pas trop s'en faire : Daisy aime être avec lui...lorsqu'il ne perd pas son calme! À lui de se surveiller!

Aujourd'hui : Donald ira jusqu'au bout du monde pour sauver Daisy! Et ce n'est pas seulement pour l'impressionner. Il l'aime sincèrement et il se reposera seulement lorsqu'elle sera en sécurité...

But dans la vie : Sauver Daisy!

Citation : " Je suis le seul à pouvoir sauver Daisy!!! "



Daisy

Daisy est une remarquable journaliste respectée par tous. Perfectionniste, elle ne cesse jamais de travailler tant qu'elle n'est pas satisfaite. Elle fait de même avec Donald : après toutes ces années, elle croit encore qu'elle peut changer son caractère! Donald devrait être prudent ; Daisy est capable de violentes colères!!!

Aujourd'hui : Daisy n'a qu'une chose en tête : Réaliser le reportage du siècle en s'infiltrant chez Merlock, le terrible magicien!

But dans la vie : Transformer Donald en un amoureux élégant, calme et attentionné!

Citation : " Donnez-moi la liberté, je vous donnerai le monde...et un sacré bon reportage!!! "



Géo Trouvetou

Géo prétend être " l'inventeur de tout " ! Malheureusement, ses inventions ont souvent une apparence douteuse et inquiétante. Mais avec l'aide de Donald, il devrait parvenir à les faire fonctionner. Pour Donald, Géo est un guide et un allié précieux. Grâce à son invention, le Géo-Gamma-Turbo-Téléporteur, Géo guide Donald jusqu'au bout du monde pour sauver Daisy.

Aujourd'hui : Daisy est son amie, et elle est en danger! Grâce à son invention, le Géo-Gamma-Turbo-Téléporteur, Géo guide Donald jusqu'au bout du monde pour sauver Daisy.

But dans la vie : Inventer des choses qui nous permettront de vivre dans un monde meilleur.

Citation : " Vous verrez, un jour j'inventerai l'invention d'un inventeur que j'aurai inventé! "



Riri, Fifi et Loulou (Les Neveux)

Les neveux sont inséparables et ils adorent jouer de vilains tours! Leur cible est presque toujours l'oncle Donald. Mais ils ne sont pas méchants ; ils adorent leur oncle. Les neveux sont aussi très intelligents et créatifs : ils ont développé et installé un logiciel dans le téléporteur de Géo!!! Personne ne sait de quoi il s'agit! C'est un secret...

Aujourd'hui : Donald s'apprête à faire un dangereux voyage autour du monde. Les neveux trouvent ça " cool "!!! Ils vont l'aider à être le plus " cool " possible!...

But dans la vie : S'amuser!!!

Citation : " 1 neveu c'est bien. 2 neveux c'est mieux. 3 neveux c'est COOL!!! "

Gontran Bonheur

Gontran est le cousin de Donald Duck. Tout comme Donald, Gontran cherche par tous les moyens à gagner le coeur de Daisy. Inutile de dire que cela peut créer une compétition dont on pourrait bien se passer. Gontran est aussi le canard le plus chanceux du monde! Mais toute cette chance ne semble jamais le conduire jusqu'au coeur de Daisy...

Aujourd'hui : Comme Donald, Gontran entreprend un dangereux voyage autour du monde pour sauver Daisy. Mais il aurait dû d'abord écouter Géo...

But dans la vie : S'amuser... et sauver Daisy, bien sûr.

Citation : " Selon moi, le sens de la vie c'est lorsque... Hé! Devinez quoi! Je viens de trouver une pièce! "



LES ENNEMIS DE DONALD

Merlock

Merlock est un être mauvais et sans scrupule. Il rêve de dominer le monde. Grâce au joyau qui pend à son cou, ses pouvoirs magiques sont terribles et saisissants. Il habite dans un ancien temple qui est presque impossible à trouver! Selon ses propos, c'est lui qui aurait jadis coulé l'Atlantide...

Aujourd'hui : Merlock construit une étrange machine. Lorsqu'elle sera terminée, il souhaite voir Daisy, sa prisonnière, témoigner de sa puissance au monde entier...

But dans la vie : Que tous reconnaissent sa supériorité et tremblent devant lui.

Citation : " Ha, ha, ha, haaaaa...!!! "

Bernadette

Bernadette est un drôle d'oiseau. On peut aussi dire sans se tromper que Bernadette est un gros oiseau!!! Elle domine le sommet de la montagne depuis plusieurs années. La légende de la montagne dit que le sommet est inaccessible parce qu'un oiseau gigantesque y fait la loi. Vous savez quoi? C'est vrai!

Aujourd'hui : Elle protège le sommet du Mont Donald.

But dans la vie : Protéger sa demeure, sur la plus haute montagne au monde.

Citation : " Cui-cui! "



Les Rapetou

Les Rapetou sont des indisciplinés, des voleurs. Ils rêvent de posséder toutes les richesses du monde. Ils sont laids, n'ont rien dans la tête et sont incompetents... Mais ils sont plusieurs, ce qui les rend dangereux. Donald devrait se méfier : récemment, les Rapetou ont prévu de s'emparer de la plus haute tour de la ville! Les temps ont peut-être changé...

Aujourd'hui : Ils protègent leur cachette, située dans la plus haute tour de Donaldville!

But dans la vie : Être les plus riches voleurs de tous les temps.

Citation : " Les gens nous croient stupides, mais nous sommes pires que ce qu'ils s'imaginent! "



Miss Tick

Miss Tick est une redoutable sorcière. Elle habite dans un sinistre manoir. Ses pouvoirs magiques sont redoutables, mais sa haine incontrôlable pour Donald Duck la pousse souvent à commettre des bêtises! Malheureusement pour elle, ses bêtises font toujours échouer ses plans les plus diaboliques!

Aujourd'hui : Personne ne sait vraiment ce qu'elle fait. C'est un mystère...

But dans la vie : Arrêter Donald Duck et ses amis, et ensuite... qui sait!

Citation : " Abra-duck-abraaaaa!...! "

